2 LEGO® EXTRAS: FEUERNINJA KAI + BONUS MINIFIGUR

Nr. 133

LEGO NINJAGO

DRAGONS RISING

LEGO® EXTRA!

KAI

FEURIGES SCHWERT

EXTRA AXT

MÄCHTIGER NINJA

Halte sie auf!

ÜBERALL GEISTER!

DAS GRÖßTE MECH DUELL ALLER ZEITEN!

12 Seiten! COMIC

BATZ!

HARGGH!

2 POSTER!

Blue Ocean

FÜNF NEUE WELTEN!

Entdecke sie auf Seite 28-29!

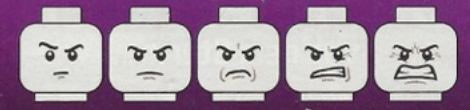
4 Extra: Kai
6 Mission: Geister-Alarm!
8 Mission: Eins mit der Erde
10 Comic – Teil 1 Turnier der Titanen!
16 Mission: Flucht nach oben!
22 Comic – Teil 2 Turnier der Titanen!
28 Info: Reichlich Reiche
30 Spiel: Auf der Flucht!
31 Spiel: Immer einer mehr als du!
32 Mission: Hol den Hohlen!
33 Umfrage: Mach mit und gewinne!
34 Vorschau und Lösungen

SCHURKE DES MONATS!

Keine Frage – Lord Ras gehört zu den Top 5 der schlimmsten Superschurken aller Zeiten! Kaum jemand hat die Ninja so lange in Schach gehalten wie er. Doch bis heute bleibt sein wahrer Plan ein Rätsel. Will er die Quelldrachen stürzen? Die Welt an sich reißen? Was denkst du?

FIES-O-METER

Trage hier ein, wie fies du ihn findest:



Dein Weg zu uns:

Fragen oder Anregungen? Schreib uns:
Blue Ocean Entertainment AG, LEGO NINJAGO 133, Seidenstraße 19, D-70174 Stuttgart
Oder an: www.blue-ocean.de/leserservice

HALTET ZUSAMMEN!

Einen wie Ras besiegt man nicht im Alleingang – es braucht die vereinte Kraft aller Ninja! Trommel deine Freunde zusammen, baut aus LEGO® Steinen Mechs, Riesenschwerter und gewaltige Drachen und stellt euch der Gefahr!

Finde das GEISTER-HUHN!

Eben noch unschuldig herumgegackert, jetzt aber bereits grausam infiziert: das **Geisterhuhn**! Es versteckt sich auf Seiten, auf denen über der **Seitenzahl** ein Huhn spukt. **Finde es!**

COMIC EXPERTE!

Kai

Nach dem epischen Sieg über Donnerzahn können Kai und die Ninja **endlich durchatmen**. Eine Zeit lang bleibt es ruhig – **zu ruhig**. Doch plötzlich werden Kais **Herausforderungen** immer größer.

Das Training vor dem Sturm...

Bei viel zu süßem Tee und staubtrockenen Keksen bringen Kai und Cole dem jungen Ninja Frak ein paar coole Moves bei. Klingt anstrengend? Kai liebt es!

Das Abenteuer vor dem Sturm...

Die drei stoßen auf das Skelett eines riesigen Quelldrachen. Mit vereinten Elementarkräften befreien sie es aus dem Sand – nur damit es sich sofort in Luft auflöst.

Der Sturm...

Plötzlich ist es vorbei mit Keksen und Abenteuern: Der geistgewordene Nokt fegt mit seinen Geister-Drachenmenschen über Imperium hinweg. Sie erwischen Cole und saugen seine Seele aus. Jetzt sind Kai und Frak auf sich allein gestellt. Können sie die Stadt retten?

Fotos: Stefan Heilemann

Dreischneidiges Schwert

Kai ist von Nokt und seinen Geister-Drachenmenschen **umzingelt**. Zum Glück kann er sich mit der Feuerklinge auf **drei Arten wehren** – mit dem **Schwert**, der **Axt** und der **Flamme**. Hilf ihm dabei, indem du die Mission meisterst!

So geht's:

Setze die Feuerklinge in die Mitte des Kreises und drehe sie mit Schwung im Uhrzeigersinn. Zeigt der richtige Teil der Klinge auf den richtigen Gegner, gibt's Punkte. Wer womit getroffen werden soll und wie viele Punkte du dafür bekommst, verrät dir die Legende rechts.

Legende

Ergebnis

Runde 1		+	+	+	+	=	
Runde 2		+	+	+	+	=	
Runde 3		+	+	+	+	=	

Anleitung

Geisterschutz

Baue mit deinen LEGO® Steinen einen geistersicheren Feuer-Mech für Kai!

Geister-Alarm!

Die Verbotenen Fünf streifen mit **Horden geistgewordener Drachenmenschen** durch die verschmolzene Welt und stehlen den Leuten die Seelen. Hilf Lloyd, in diesem **chaotischen Gruselszenario** den Überblick zu behalten!

AUS DEM WEG!

Lloyd muss den unsichtbaren Geister-Drachenmenschen entkommen, die bei den **roten Feldern** starten und bei jeder schrägen Mauer **im rechten Winkel** abbiegen. Vervollständige ihre Wege – **wo kann Lloyd sicher entlanglaufen?**

GEISTERVORHERSAGE!

Achtung, Achtung! Eilmeldung: Geister überrollen die großen Metropolen der verschmolzenen Welt! Hier findest du die neusten **Sichtungen**. Nutze die Legende, um den **gefährlichsten Ort** zu bestimmen! Je mehr Punkte, desto größer die Gefahr.

Schreibe hier den Ort hin!

NAMENLOS

Während die Geister-Drachenmenschen auf Opfersuche sind, sammelt Zarkt ihre Seelen ein. Doch wer steckt hinter den Seelen? **Streiche alle P, Q und J durch** um es herauszufinden und schreibe den **Namen** in die passenden Kästchen.

JDQJOJPRPQAQMJPQAP

JFQJQUGQPJQIQDPJPOPQVJQE

JHOPQUNQDJPDQOJGPMCPJBQRJQAPG

QKJPRPQJPEQJPQEQJLPJQ

VERMISST:

WIE DU AUCH?

Immer mehr ahnungslose Passanten werden von den Geister-Drachenmenschen überrumpelt und in Hohle verwandelt. Kannst du alle **vier Vermissten** auf diesen beiden Seiten entdecken? Kreise sie ein!

PRISMATISCHE SICHT!

Die Geister-Drachenmenschen sind nur durch Prismastahl sichtbar. Sieh dir die **Scherben auf der Doppelseite an** und markiere alle hinterhältigen Seelenfänger, die du finden kannst.

Finde die Lösungen auf Seite 34.

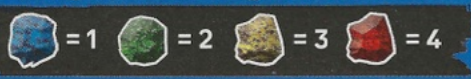
Mission

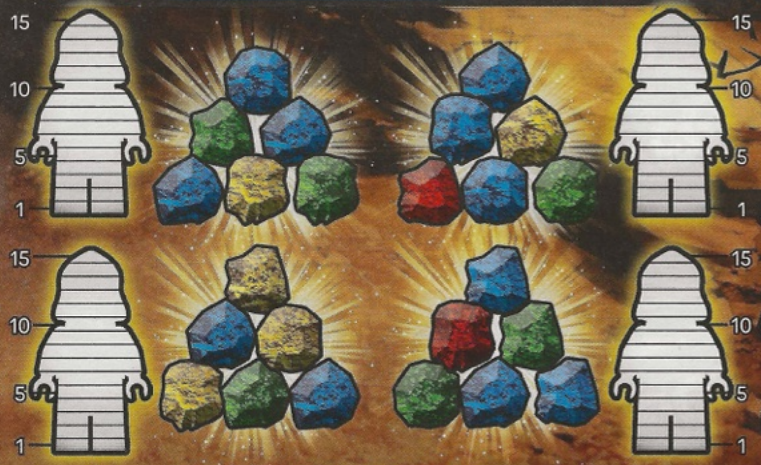
EINS MIT DER ERDE

Frak wird als Ninja **von Tag zu Tag stärker**. Doch die Macht, die er entwickelt, ist **nicht leicht zu kontrollieren**. Hilf ihm dabei und löse die Rätsel.

ENERGIESPAREN

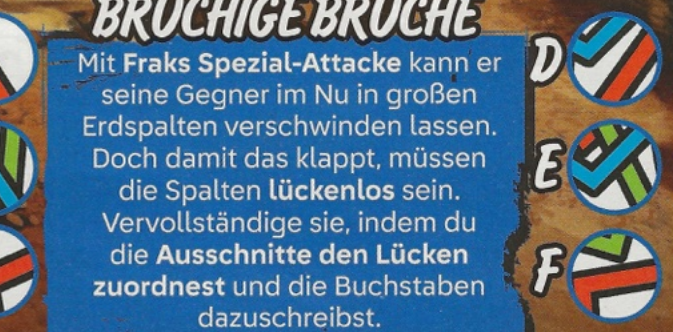
Wer so viel Kraft hat wie Frak, muss sie klug einsetzen. **Berechne die Härte der Steine**, die Frak zerschmettern will und male die benötigte Energie in die Energieskalen daneben.





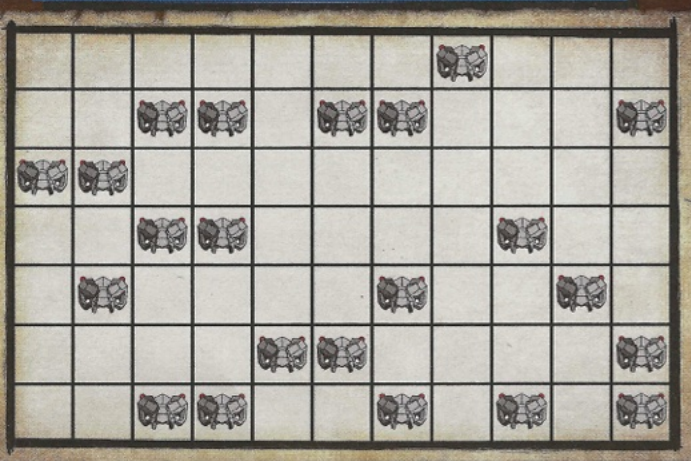
BRÜCHIGE BRÜCHE

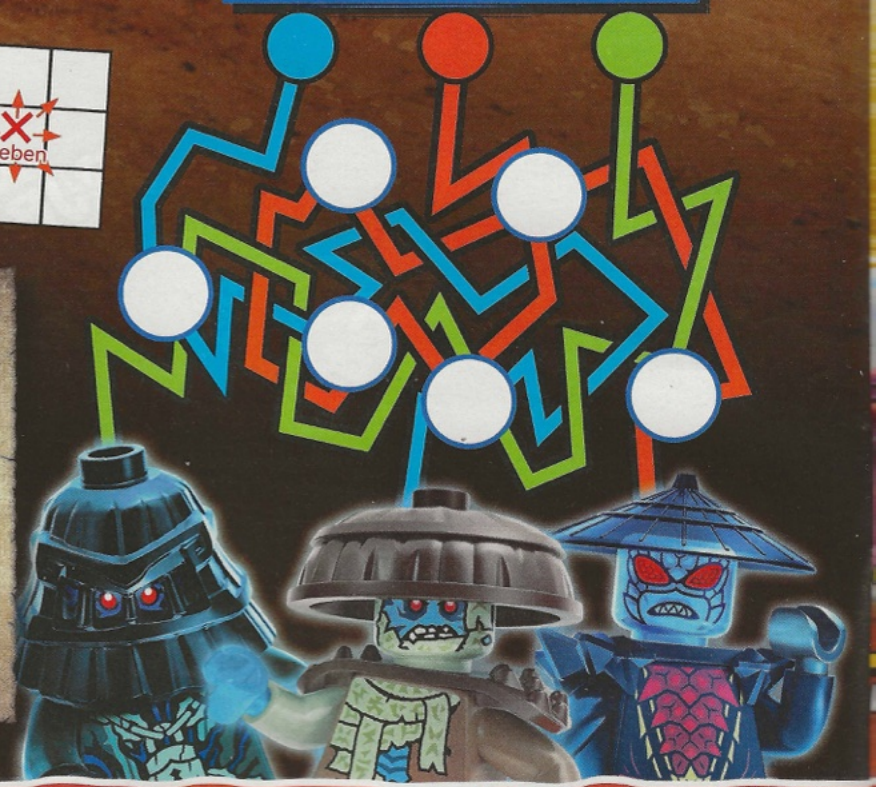
Mit **Fraks Spezial-Attacke** kann er seine Gegner im Nu in großen Erdspalten verschwinden lassen. Doch damit das klappt, müssen die Spalten **lückenlos** sein. Vervollständige sie, indem du die **Ausschnitte den Lücken zuordnest** und die Buchstaben dazuschreibst.



MAGNITUDE* 7

Frak steht einer **Horde Geister-Drachenmenschen** gegenüber! Hilf ihm, sie mit sieben gezielten Beben zu besiegen. Kreuze die **sieben Felder** an, auf denen er stehen muss – ein Gegner gilt nur als besiegt, wenn er an ein Kreuz angrenzt!





* Eine Magnitude gibt an, wie stark ein Erdbeben ist.

Finde die Lösungen auf Seite 34.

TURNIER DER TITANEN!

ZANES UND PIXALS REISE DURCH DIE VERSCHMOLZENE WELT HAT BEGONNEN...

ICH BIN TOTAL GESPANNT, WELCHE NEUEN WELTEN WIR ZUSAMMEN ENTDECKEN WERDEN!

ICH AUCH...

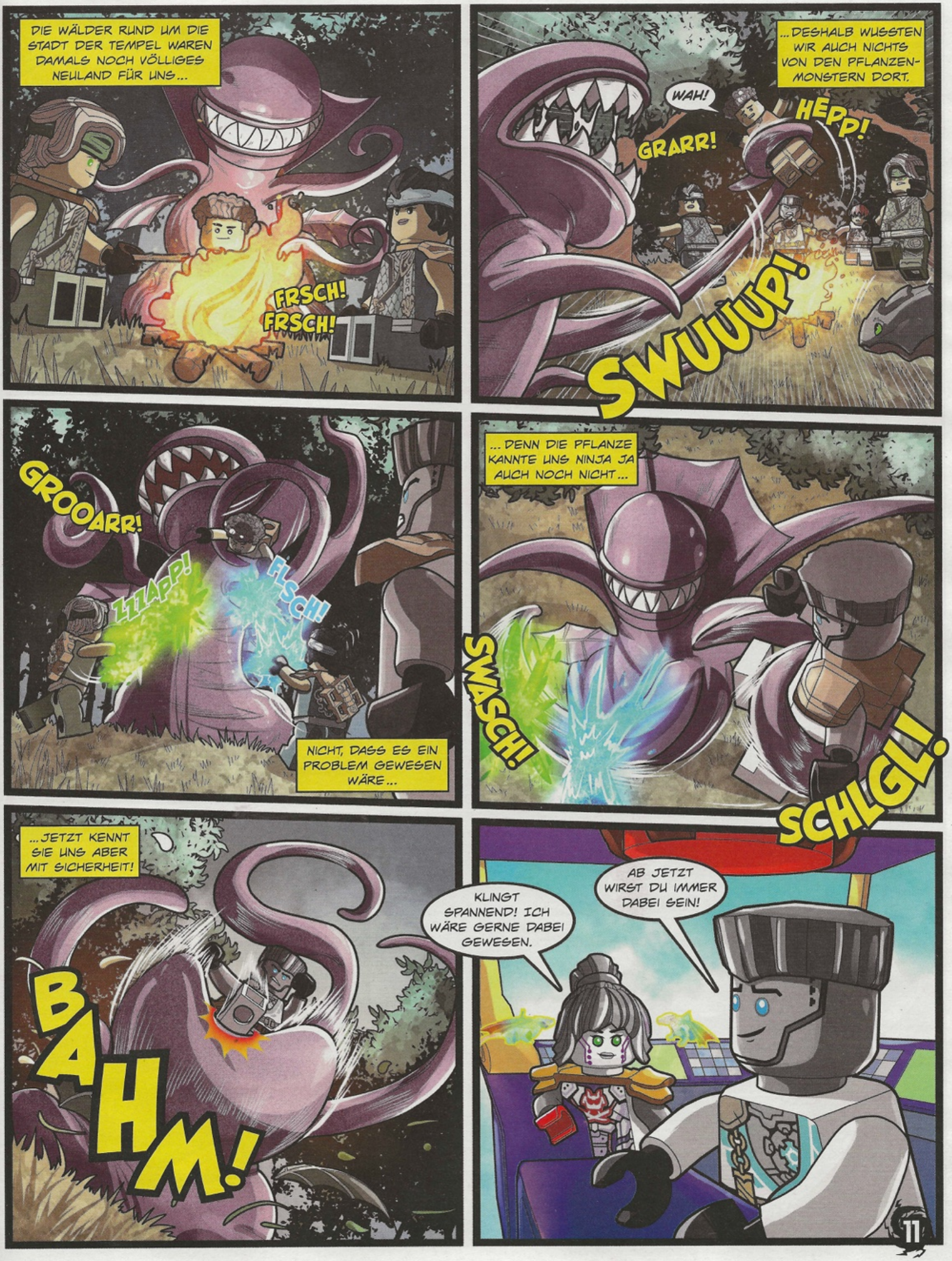
Autor: Jan Dinter,
Illustrationen: InkBubble Studios
(Pencils & Inks: Carlos Tostes,
Farben: Andres Mossa & Micaela Tangorra)

...UND SOLANGE WIR NICHTS NEUES ENTDECKEN, ZEIGE ICH DIR, WAS DU WÄHREND DEINES SICHERHEITS-SCHLAFS VERPASST HAST. SIEHST DU DORT DIE STADT?

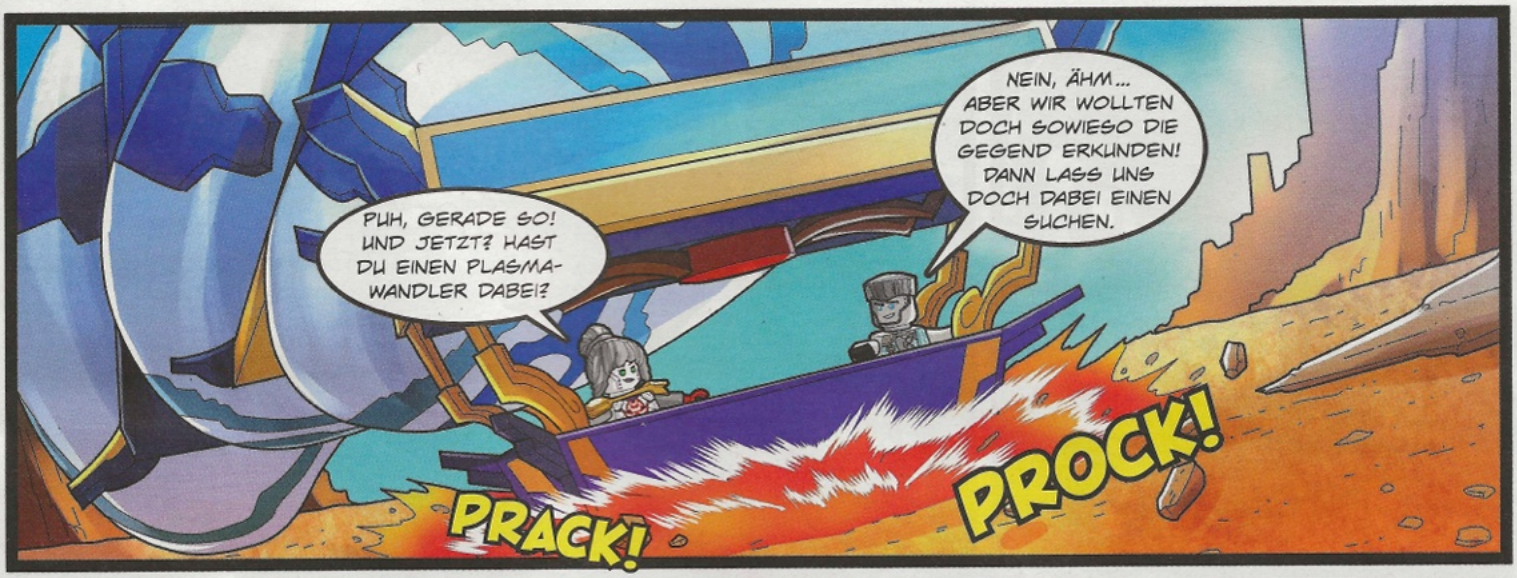
WOW, SIEHT SEHR ALT AUS! WART IHR DORT?

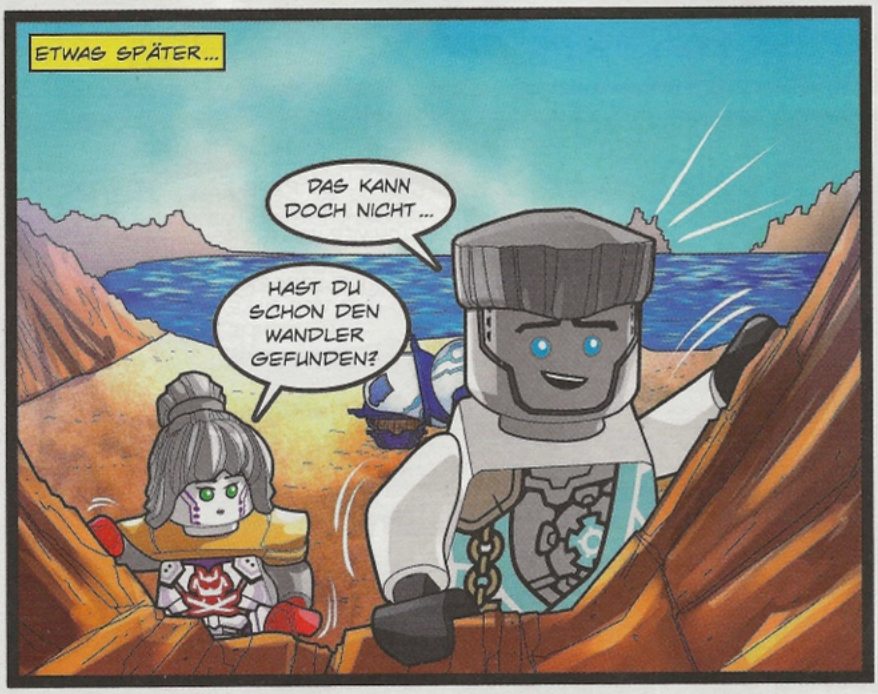
JA, ZUM TURNIER DER QUELLEN! UNSER WEG DORTHIN VERLIEF EIGENTLICH OHNE ZWISCHENFÄLLE...

...DOCH DANN MACHTEN WIR EINE KLEINE PAUSE.

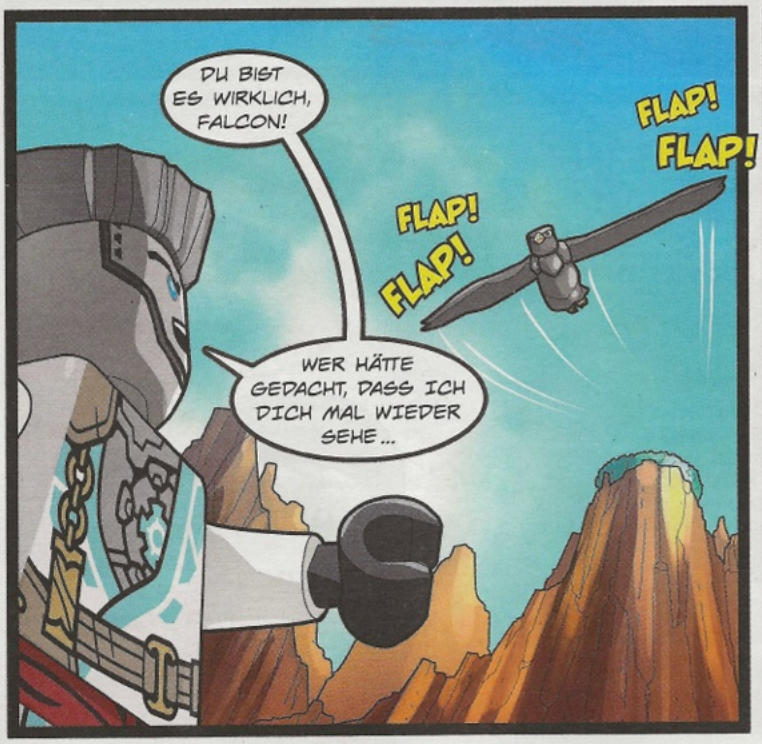

DIE WÄLDER RUND UM DIE STADT DER TEMPEL WAREN DAMALS NOCH VÖLLIGES NEULAND FÜR UNS...
FRSCH! FRSCH!
...DESHALB WUSSTEN WIR AUCH NICHTS VON DEN PFLANZEN-MONSTERN DORT.
WAH!
GRARR!
HEPP!
SWUUUP!
GROOARR!
ZZZAPP!
FLSCH!
NICHT, DASS ES EIN PROBLEM GEWESEN WÄRE...
...DENN DIE PFLANZE KANNTE UNS NINJA JA AUCH NOCH NICHT...
SWASCH!
SCHLG!
...JETZT KENNT SIE UNS ABER MIT SICHERHEIT!
BAHM!
KLINGT SPANNEND! ICH WÄRE GERNE DABEI GEWESEN.
AB JETZT WIRST DU IMMER DABEI SEIN!

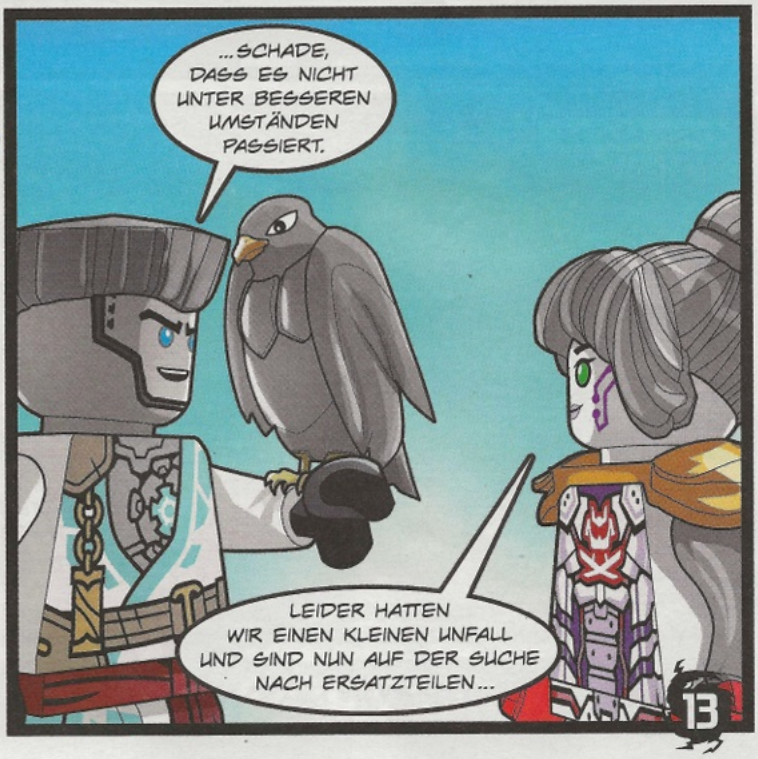
SPÄTER...
INTERESSANT! AUCH DIE SEE WIRKT VERÄNDERT.
RICHTIG, ES SIND VIELE NEUE INSELGRUPPEN ENTSTANDEN. WIR SIND JETZT IRGENDWO ZWISCHEN IMPERIUM UND DEM KÖNIGREICH DES IRRSINNS. WOLLEN WIR DORT ZWISCHENLANDEN?
KNATTER!
WAS?
OH OH! ...ICH GLAUBE, WIR WERDEN ES WOHL MÜSSEN!
DIE ENERGIEZUFUHR ZUR FLAMME IST UNTERBROCHEN.
BIEP! BOP!
DAS HEISST: BRUCHLANDUNG?
NICHT WENN ICH DIE LUFT LANGSAM ABLASSE ... ACHTUNG, FESTHALTEN!
TAP! TAP! TAP!

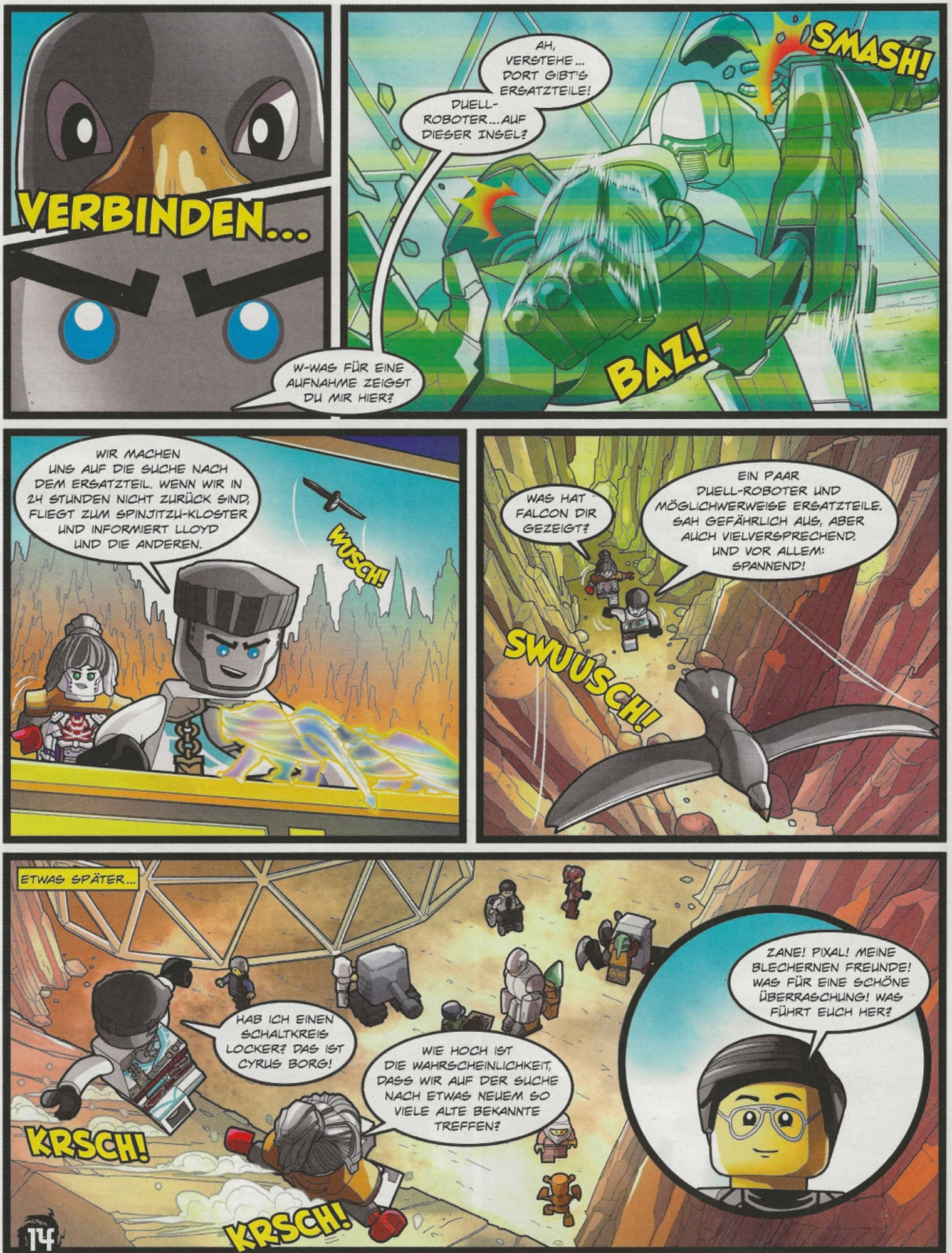

PUH, GERADE SO! UND JETZT? HAST DU EINEN PLASMA-WANDLER DABEI?
NEIN, ÄHM... ABER WIR WOLLTEN DOCH SOWIESO DIE GEGEND ERKUNDEN! DANN LASS UNS DOCH DABEI EINEN SUCHEN.
PRACK!
PROCK!

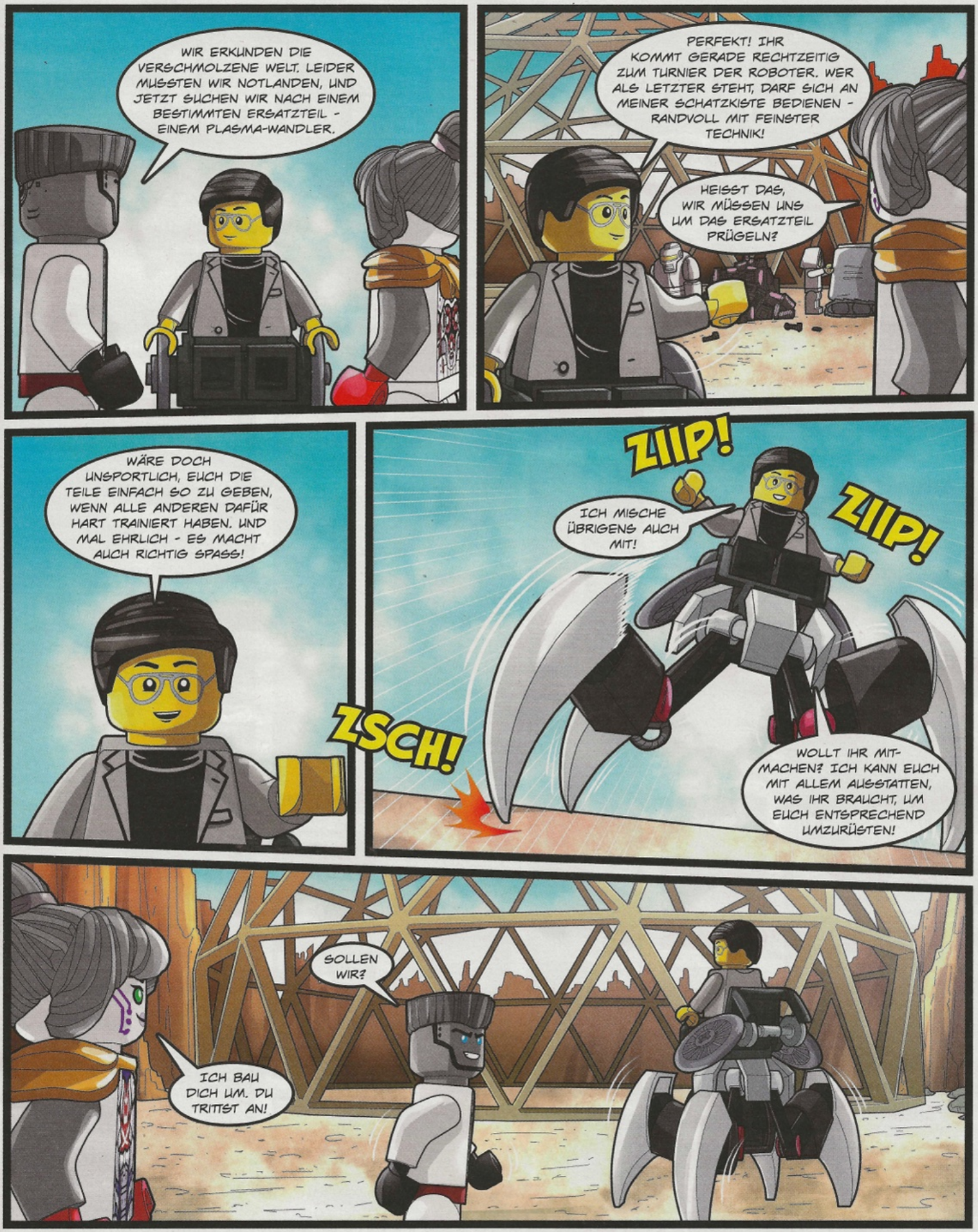

ETWAS SPÄTER...
DAS KANN DOCH NICHT...
HAST DU SCHON DEN WANDLER GEFUNDEN?

KEINEN WANDLER, ABER EINEN ALTEN FREUND!


DU BIST ES WIRKLICH, FALCON!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
WER HÄTTE GEDACHT, DASS ICH DICH MAL WIEDER SEHE...


...SCHADE, DASS ES NICHT UNTER BESSEREN UMSTÄNDEN PASSIERT.
LEIDER HATTEN WIR EINEN KLEINEN UNFALL UND SIND NUN AUF DER SUCHE NACH ERSATZTEILEN...


VERBINDEN...
W-WAS FÜR EINE AUFNAHME ZEIGST DU MIR HIER?
DUELL-ROBOTER... AUF DIESER INSEL?
AH, VERSTEHE... DORT GIBT'S ERSATZTEILE!
SMASH!
BAZ!
WIR MACHEN UNS AUF DIE SUCHE NACH DEM ERSATZTEIL. WENN WIR IN 24 STUNDEN NICHT ZURÜCK SIND, FLIEGT ZUM SPINJITZU-KLOSTER UND INFORMIERT LLOYD UND DIE ANDEREN.
WUSCH!
WAS HAT FALCON DIR GEZEIGT?
EIN PAAR DUELL-ROBOTER UND MÖGLICHWERWEISE ERSATZTEILE. SAH GEFÄHRLICH AUS, ABER AUCH VIELVERSPRECHEND. UND VOR ALLEM: SPANNEND!
SWUUSCH!
ETWAS SPÄTER...
HAB ICH EINEN SCHALTKREIS LOCKER? DAS IST CYRUS BORG!
WIE HOCH IST DIE WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS WIR AUF DER SUCHE NACH ETWAS NEUEM SO VIELE ALTE BEKANNTE TREFFEN?
KRSCH!
KRSCH!
ZANE! PIXAL! MEINE BLECHERNEN FREUNDE! WAS FÜR EINE SCHÖNE ÜBERRASCHUNG! WAS FÜHRT EUCH HER?



Weiter geht's auf Seite 22!

Mission

FLUCHT NACH OBEN!

Mehr **Infos zur Unterwelt** findest du auf **Seite 28-29.**

Sora und Arin **fliehen vor dem tobenden Ras aus der Unterwelt**. Arin schwingt sich mit seinem Enterhaken hinaus, doch Sora muss klettern. Finde den **schnellsten Weg** nach oben, indem du den Pfaden folgst und an jeder Kreuzung abbiegst. Welcher führt nach draußen?

KÖPFE ROLLEN...

Während des Streits zwischen Ras und den jungen Ninja ist einiges zu Bruch gegangen: ihre Partnerschaft, die felsige Höhlendecke und ... einige Skelette. **Wie viele** herumrollende **Köpfe* findest du**? Trage die Anzahl hier ein.

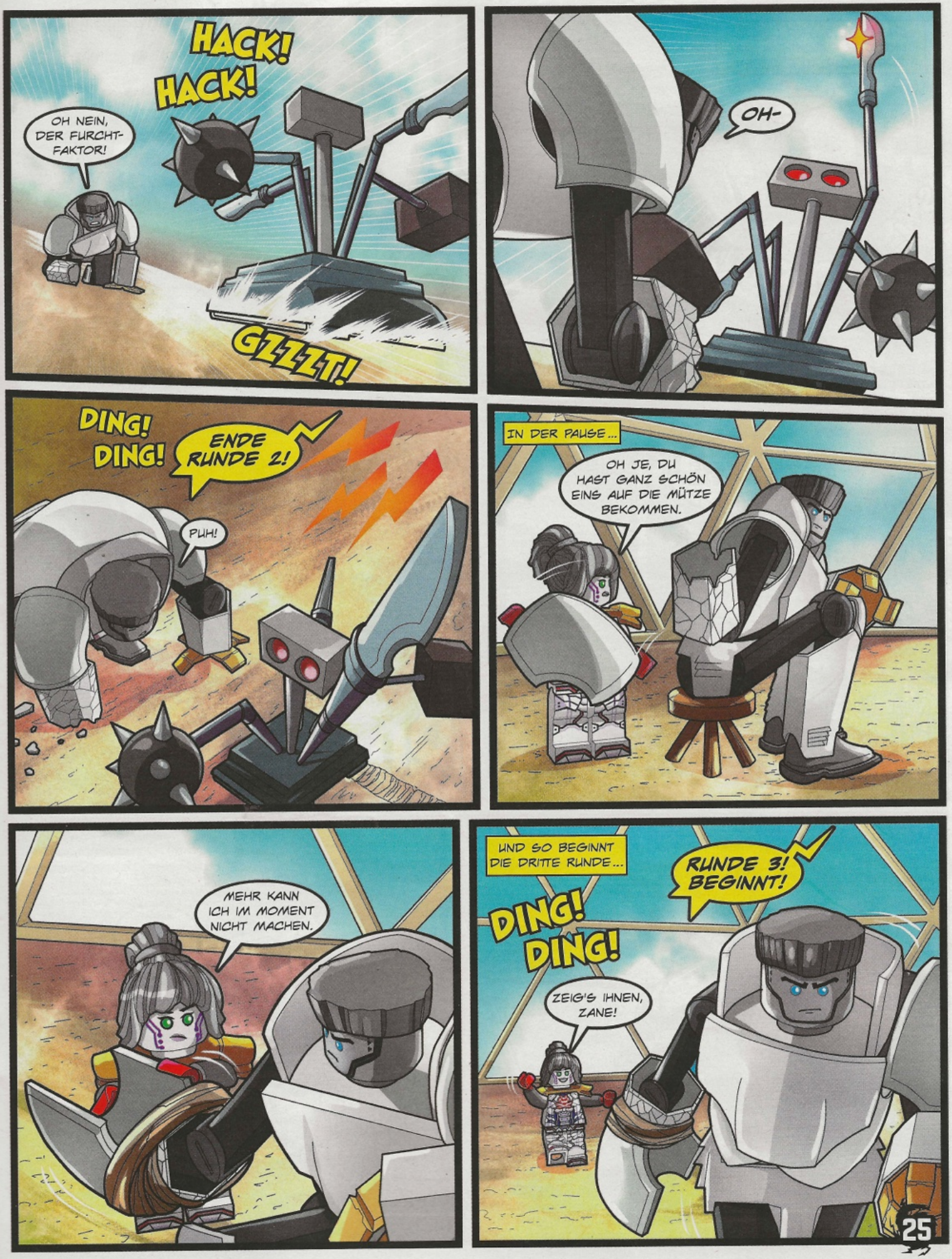
*Skelette verlieren ständig ihre Körperteile. Das ist völlig normal und niemand kommt dabei zu Schaden.

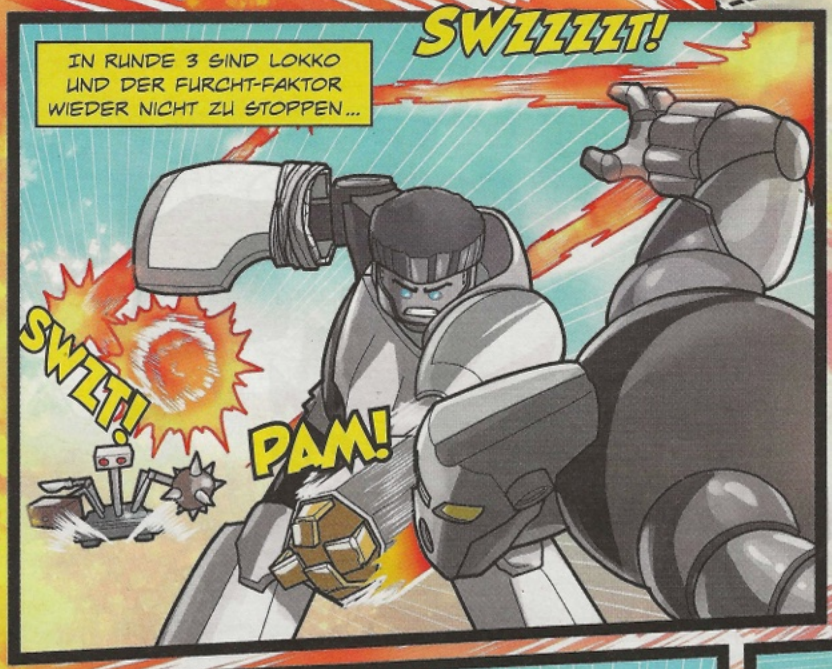
Die Lösung gibt's auf Seite 34.

DIE SEHEN ALLE ZIEMLICH PROFESSIONELL AUS...
DAMIT SOLLTEST DU GUT KLARKOMMEN -- CYRUS HAT MIR ECHT ERSTKLASSIGE TEILE GEGEBEN, UM DICH AUFZUMOTZEN.
KURZ DARAUF IST ALLES BEREIT FÜR'S TURNIER...
Robo-Ritter
Cyber-Gigant
Furcht-Faktor
Techno-Protz
Eisen-Faust
Lokko
DING!
DING!
AB GEHT'S!
RUNDE 1! BEGINNT!
ZING!
ZING!
DENK DRAN, ZANE: WER AM LÄNGSTEN DURCHHÄLT, GEWINNT, ALSO HALT DICH ANFANGS VON DEN GROSSEN FERN!
PLACK!
BAM!
KRACH!
STIMMT, DANN SCHNAPP ICH MIR ZUERST DIESEN LOKKO-TYPEN.
KICK!
SWIZZZT!
KOMM HER, DU...
?!
SWIZZZT!

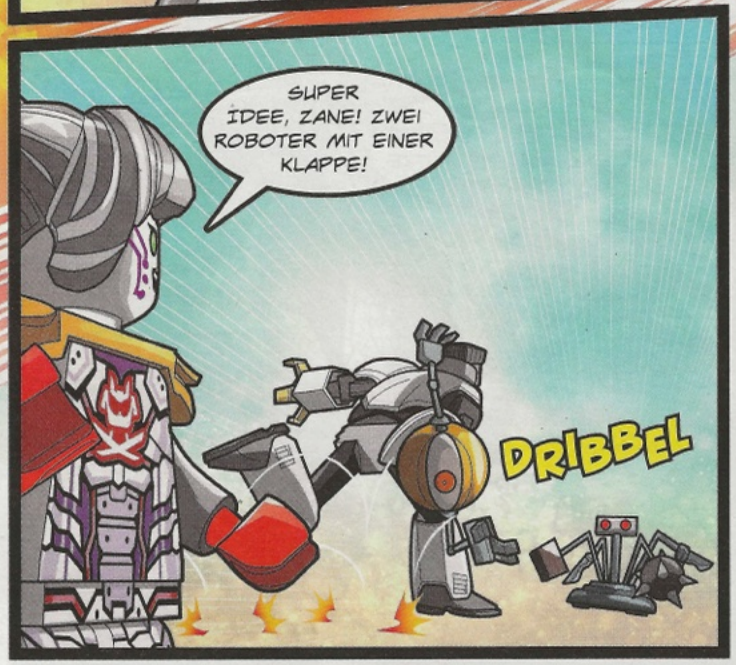
ZOIING!
ZOIIINNG!
ZOIIIN
VERSTEHE ... DAS IST SEINE STRATEGIE!
BAM!
TSCHIUUU!
ZING! ZING! ZING!
TOCK!
DING! DING!
DER SAUST UMHER WIE EIN FLUMMI MIT DÜSEN-ANTRIEB!
ENDE RUNDE 1!
NACH RUNDE 1...
DIESER LOKKO IST VIEL ZU UN-BERECHENBAR!
VIELLEICHT KANNST DU DAS JA ZU DEINEM VORTEIL NUTZEN!? DENK MAL UM DIE ECKE, ZANE!
DING! DING!
RUNDE 2! START!
DAS IST DEIN LETZTER TANZ, FURCHT-FAKTOR!
SWLLLLT!

ZZZANNG!
ZZZINNG!
WUAH!
PLOCK!
SMASH!
SWZZZZT!
EGAL WIE'S AUSGEHT: LOKKOS GYRO-BESCHLEUNIGER MUSS ICH UNBEDINGT HABEN!
HINTER DIR, ZANE!
?!
SWUUSCH!
SWZZZZT!
SWZZZZT!
GNN!
BATZ!
SWZZSCH!
UFF!
FR
ZZL!
GZZZT!
GZZZT!

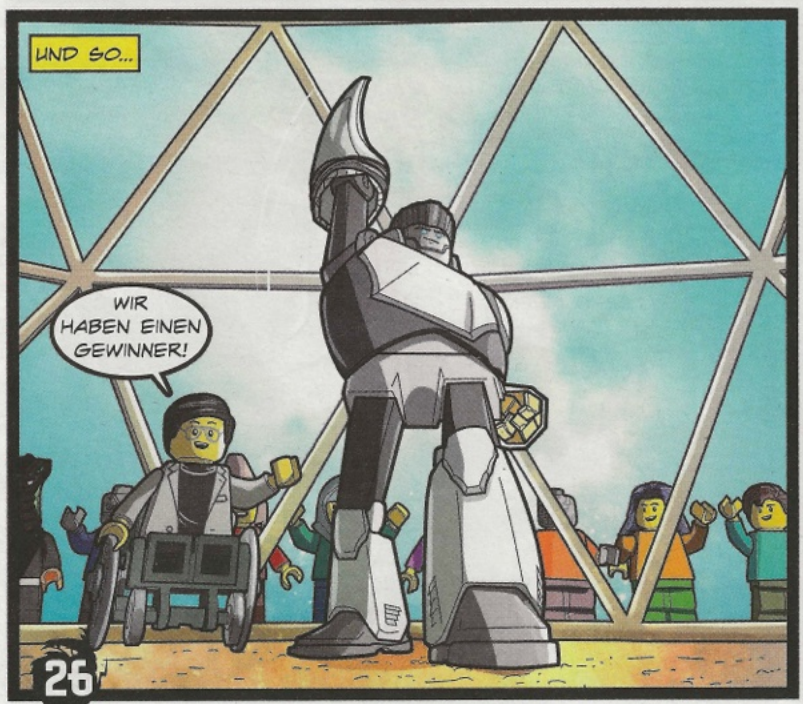

HACK!
HACK!
OH NEIN, DER FURCHT-FAKTOR!
GZZZT!
OH-
DING!
DING!
ENDE RUNDE 2!
PUH!
IN DER PAUSE...
OH JE, DU HAST GANZ SCHÖN EINS AUF DIE MÜTZE BEKOMMEN.
MEHR KANN ICH IM MOMENT NICHT MACHEN.
UND SO BEGINNT DIE DRITTE RUNDE...
RUNDE 3! BEGINNT!
DING!
DING!
ZEIG'S IHNEN, ZANE!


IN RUNDE 3 SIND LOKKO UND DER FURCHT-FAKTOR WIEDER NICHT ZU STOPPEN...
SWZZZZT!
SWLT!
PAM!

BIS...
TOCK!


SUPER IDEE, ZANE! ZWEI ROBOTER MIT EINER KLAPPE!
DRIBBEL

DUNK!


UND SO...
WIR HABEN EINEN GEWINNER!

NIMM, WAS DU WILLST!
ABER BITTE MIT DER KLEINEN HAND!
AHJA, EIN PLASMA-WANDLER. GENAU WAS WIR GEBRAUCHT HABEN.

ETWAS SPÄTER...
FERTIG! UNSERE REISE KANN WEITERGEHEN, PIXAL!
UND WAS IST MIT DIR, ALTER FREUND? WILLST DU DICH UNS ANSCHLIESSEN?
VERBINDEN...
OH, DU NISTEST MIT JEMANDEM ZUSAMMEN?
NEIN? WARUM DENN NICHT ...?
ICH VERSTEHE... GENIESSE DEIN LEBEN, SO WIE WIR ES TUN! UND PASS AUF DICH AUF!
WENN UNSERE REISE SO WEITERGEHT, ERLEBEN WIR NOCH MEHR ABENTEUER ALS DIE NINJA!
BIST DU SICHER? SIE RETTEN WAHRSCHEINLICH GERADE DIE WELT VOR IRGENDEINEM RIESIGEN SUPERSCHURKEN.

Ende

Reichlich Reiche

Die **geheimnisvolle Fusion** hat alle 16 Reiche vereint – und für die Ninja gibt es **mehr zu erkunden als je zuvor**! Hier erfährst du alles über die letzten **fünf Welten**, die sie auf ihren Abenteuern entdecken.

Mysterium

Ein Land voller Magie und magischem Chaos!

Heimat von:

Wer in Mysterium lebt, hat es magisch hinter den Ohren! So wie die hohe Zauberin Gandalaria, die in ihrem Kloster uralte Geheimnisse hütet, oder der gierige Zyklop PowerLid, der seine Schätze in einer verborgenen Höhle hortet.

Bekannte Orte:

In der Marktstadt Abracalabria gibt es alles, was das Zauberherz begehrt – von unsichtbaren Schuhen, bis zu fliegenden Schnecken. Hinter einem aufwärts fließenden Wasserfall verbirgt sich eine Höhle der Glocken, wo man eine Hälfte des Lichtbogendrachens beschwören kann.

Bedroht durch:

Hinter jeder Ecke lauert Zaubergefahr! Wer nicht aufpasst, wird im Nu verhext – so wie Cole, der hier einmal zum Welpen wurde. Doch die größte Bedrohung sind die Geister-Drachenkrieger, die seit einiger Zeit jede Nacht hier ihr Unwesen treiben!

Unterwelt

Zutritt für Schwächlinge verweigert!

Bekannte Orte:

Die Unterwelt ist schwer zu finden, denn ihr Eingang taucht immer wieder woanders auf. Tief im Inneren liegt die Schmiede der Vergessenen, wo die mächtigen Ikonen der Quelldrachen geschmiedet werden können.*

Heimat von:

Skelette wie Nuckal und Kruncha, einst Feinde der Ninja, tummeln sich in dieser Höhlenwelt – heute findet man sie aber eher beim Skelettbowling als im Kampf. Den Eingang zur Unterwelt bewacht ein riesiges Knochen-Monster. Nur wer es besiegt, darf eintreten.

DJIN

Hier werde

*Mit diesen Ikonen lassen sich Quelldrachen beschwören.

GEISTERLANDE

Definitiv nichts für schwache Nerven!

Heimat von:

Außer Morro will hier eigentlich niemand leben – zu gruselig! In den Geisterlanden verweilen verschiedene Seelen, bevor sie ins Jenseits weiterziehen. Morro bleibt zurück, um sie zu beschützen. Doch unsichtbare und gefräßigen Seelensauger lauern überall.

Bedroht durch:

Der geistgewordene Donnerzahn will mit dem Quellen-Steinkreis zum Quelldrachen aufsteigen. Seine Gruseltruppe aus den Verbotenen Fünf und Geister-Drachenmenschen jagt dafür unschuldige Seelen und bringt sie zum Brunnen der Verlorenen.

Bekannte Orte:

Der Brunnen der Verlorenen enthält ein Elixier, das Geister weiterziehen lässt und Verwundete heilen kann. Am Grund liegt der Quellen-Steinkreis, ein mächtiges Relikt voller Seelenenergie.

LAND OF LEE

Wenn du nicht still bist, ist der Spaß vorbei!

Heimat von:

Zum einen: Lee, Lee und noch mehr Lees, denn Lee kann sich klonen, bleibt aber immer eine Person. Zum anderen: die Bürger von Lee, die nach der Fusion dort landeten und nun ein komfortables Leben genießen – solange sie schweigen und nicht nachfragen.

Bedroht durch:

Die größte Bedrohung ist Lee selbst. Er behauptet, die Welt sei zerstört, damit niemand geht und wer nicht gehorcht, bekommt eine Gehirnwäsche!

Bekannte Orte:

Über dem Land von Lee liegt ein trostloser Friedhof, der Außenstehenden vorgaukelt, die Bewohner seien längst verstorben. Doch unter der Erde verbirgt sich eine bunte Spaßwelt mit Wasserrutschen, Rennstrecken und Achterbahnen!

Bekannte Orte:

Auch hier gibt es eine Höhle der Glocken. Sie wurde von Arrakore erneuert und birgt uralte Geheimnisse. Dort kann er mit Zanth die andere Hälfte des Lichtbogendrachens beschwören.

JAGO

Wünsche war!

Heimat von:

In Djinjago arbeitet Arrakore unermüdlich daran, seine Welt wieder aufzubauen. Mit jedem Wunsch, den er erfüllt, wird ein Stück Djinjago wieder errichtet. Auch der Drache Zanth ist von hier und wird besonders stark, wenn er durch seine alte Heimat fliegt.

Auf der Flucht!

Jay hat Lees Lügen aufgedeckt. Jetzt muss er sich vor den vielen **Lee-Klonen** in Sicherheit bringen! Entkommt er oder wird er eingefangen? Schnapp dir einen Kumpel und **spielt es aus**.

Du brauchst:

- einen Mitspieler
- eine Spielfigur für Jay
- drei Spielfiguren für drei Lees

So geht's:

Die Figuren werden auf die **vorgesehenen Felder** gesetzt. Ein Spieler spielt Jay, der andere die drei Lees. Jay beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd pro Runde immer nur eine Figur. **Jay** darf **in alle Richtungen** ziehen, die **Lees nur vorwärts** (auch diagonal) **oder seitwärts**, niemals direkt wieder zurück. Die Lees gewinnen, wenn sie **Jay umzingeln** und bewegungsunfähig machen. Gelingt das nicht innerhalb von **10 Runden**, gewinnt Jay.

Das letzte krieg ich!

Nya feilscht mit dem **gierigen PowerLid** um den Einlass in die Höhle der Glocken. Doch PowerLid bleibt unbeeindruckt – für ihn zählt nur Zählbares aus **Gold, Silber und Kristall**. Schnapp dir einen Kumpel und **taktiere geschickt**, um den **letzten Klunker** zu **ergattern**!

Du brauchst:

- einen Mitspieler
- 28 wertvolle LEGO® Teile wie goldene Katanas, Diamanten oder Münzen.

So geht's:

Lege auf jedes Feld ein LEGO® Teil. Der jüngere Spieler beginnt. Nehmt abwechselnd mindestens ein Teil.

Wer mehrere Teile nehmen will, muss folgendes beachten:

1. Die Teile müssen in einer waagerechten oder senkrechten Reihe liegen.
2. Die Reihen dürfen keine Lücken zwischen sich haben.

Aussetzen ist nicht erlaubt! Wer das letzte nimmt, gewinnt!

HOL DEN HOHLEN!

Cole hats erwischt! Ein Geister-Drachenmensch hat ihn berührt und zum **Hohlen** gemacht. Nun muss **Geo aufpassen**, dass sein seelenloser Zombie-Kumpel nicht verloren ge ... Ups, schon passiert. **Finde ihn**, indem du das Rätsel löst.

ERWISCHT!

Rund um den Stadtplan befinden sich immer **zwei gleiche Symbole**. Wenn du die Paare - von den roten Punkten aus - miteinander verbindest, findest du Coles Standort. Und zwar genau an der Stelle mit den **meisten Schnittpunkten**. Umkreise sie!

WOHIN DES WEGES?

Was macht Cole eigentlich dort, wo er ist? Die **Koordinaten** des Feldes mit den meisten Schnittpunkten, verraten es dir! Schau dir unten die Wörter an, **die zu den Koordinaten passen**, füge sie zusammen und schreibe das Wort hier auf:

A: Tee
B: Borg
C: Nudel
D: Karaoke
E: Spiel

1: Halle
2: Bar
3: Haus
4: Tower
5: Laden

G F E D C B A

1 2 3 4 5

NÄCHSTER HALT...

Cole will als nächstes zur **Karaoke-Bar**. Doch wo ist die? Nutze das Ninjago-Alphabet unten um die **Schilder** zu **entziffern** und kreise sie ein!

A= B= C= D=
E= F= G= H= I=
J= K= L= M=
N= O= P= Q=
R= S= T= U= V=
W= X= Y= Z=

SPANNENDE NINJA-ACTION GIBT'S WIEDER AM 31. OKTOBER!

DEMNÄCHST!

So mächtig wie nie!

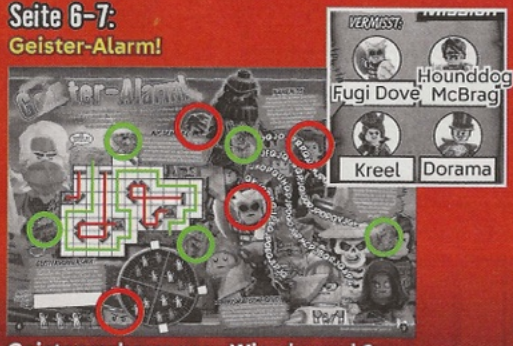
Fotos: Stefan Heilemann

Lösungen:

Geister-Huhn:
S. 5: Links unter dem Geisterkreis
S. 7: In der Scherbe neben dem Mann mit der blauen Cap
S. 16: Rechts neben Arin
S. 31: Links über Nya

Seite 3:
Comic Experte
Zane und Pixal brauchen einen Plasma-Wandler.

Seite 6–7:
Geister-Alarm!



Geistervorhersage: Imperium (12 Geister)
Wie, du auch?: rote Kreise
Prismatische Sicht: grüne Kreise

Seite 8:
Eins mit der Erde

eine mögliche Lösung:

Seite 16:
Flucht nach Oben!

Köpfe rollen: 10 Köpfe

Seite 32:
Hol den Hohlen!

Erwischt: C3
Wohin des Weges: Nudelhaus
Nächster Halt: blaue Markierung

Impressum:
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure, the Brick and Knob configurations, and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group. ©2025 The LEGO Group. Manufactured by Blue Ocean Entertainment AG, Seidenstraße 19, 70174 Stuttgart, Germany, under license from the LEGO Group. Das LEGO® NINJAGO® Magazin erscheint alle vier Wochen bei der Blue Ocean Entertainment AG, Seidenstraße 19, 70174 Stuttgart, Tel.: +49 (0)711/22 02 99-0, Fax: +49 (0)711/22 02 99-19; Kontakt: www.blue-ocean.de/leserservice, www.blue-ocean.de/lego-ninjago
Verlagsvorstand: Sigrun Kaiser
Chefredakteur: Simon Peter (V.i.S.d.P.)
Stellvertretende Chefredakteurin und Art-Direktorin: Miriam Eichhorn
Redaktion: Manaure Ramirez
Comic: Jan Dinter (Story); InkBubble Studios (Illustrationen)
Grafik: Dennis Altenau
Marketing Director: Max Müller
Produktmanagement: Alexandra Haas
Anzeigenleitung: Benjamin Bittmann (verantwortlich), E-Mail: bittmann@blue-ocean-ag.de,
Anzeigenkontakt: Fax: +49 (0)711/22 02 99-19
Vertriebsservice: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel.: +49 (0)89/3 19 06-0, Fax: +49 (0)89/3 19 06-113, www.mzv.de
Repro: Medienfabrik GmbH, Stuttgart
Druck: Mohn Media Mohndruck GmbH, Gütersloh
Abonnementvertrieb: LEGO® NINJAGO® Magazin, Aboservice, Postfach 73, 77649 Offenburg, Tel.: +49 (0)781/6396735*, E-Mail: Blueocean-bestell@burdadirect.de oder online unter www.blue-ocean.de/abo/
Einzelheftbestellung: online unter www.blue-ocean-shop.de

Für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen etc. übernehmen wir keine Haftung. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. *20 Cent/Anruf aus dem dt. Festnetz, mobil max. 60 Cent/Anruf.

Gewinnspiele/Leserpost – Teilnahmebedingungen: Veranstalterin von Gewinnspielen ist die Blue Ocean Entertainment AG. Teilnahmevoraussetzungen, Gewinne und Teilnahmeschluss sind bei dem jeweiligen Gewinnspiel ausgewiesen. Ausgeschlossen von der Teilnahme sind Mitarbeiter/Innen der Blue Ocean Entertainment AG, sowie der Rechtsweg und Barauszahlungen (soweit nicht anders angegeben). Die Teilnahme von Minderjährigen ist nur mit Zustimmung der Träger der elterlichen Verantwortung unter Verwendung des unter www.blue-ocean.de/eve abrufbaren Formulars möglich. Eingesandte, aber nicht berücksichtigte Bilder/Fotos werden nicht zurückgesandt, sondern zusammen mit allen persönlichen Angaben vernichtet.

Datenschutzinformationen – Verantwortliche und Kontakt (auch zum Datenschutzbeauftragten): Blue Ocean Entertainment AG, Seidenstr. 19, 70174 Stuttgart, Tel. 0711/22 02 99-0; blue-ocean-ag@datenschutzanfrage.de.
Gewinnspiele: Wir verarbeiten Ihre Daten zur Durchführung des Gewinnspiels, insb. zur Gewinnermittlung- und Benachrichtigung. Die Bekanntgabe des Gewinners (Print, Webseite, Social Media), gegebenenfalls unter Angabe eines Fotos, erfolgt auf Basis Ihrer Einwilligung.
Umfragen: Wir verarbeiten (auch mit Hilfe externer Dienstleister) Ihre im Rahmen der Umfrage angegeben personenbezogenen Daten zurVerbesserung unserer Angebote.
Leserpost/Leserbilder/Fotografien: Die Veröffentlichung der Leserpost sowie gegebenenfalls Fotografien und/oder Bilder des Einsenders erfolgt ausschließlich auf Basis Ihrer Einwilligung.
Allgemein: Weitere Informationen zur Verarbeitung Ihrer Daten, insbesondere zu Ihren Rechten auf Grund der Verarbeitung, können Sie unserer Homepage unter www.blue-ocean.de/datenschutz entnehmen oder über die o.g. Kontaktdaten erfragen.

MIX Papier | Fördert gute Waldnutzung FSC® C011124

facebook.com/BOEAG www.LEGO.de/NINJAGO